


Государственное автономное учреждение культуры города Москвы
"Московское агентство организации отдыха и туризма"
(ГАУК "МОСГОРТУР")

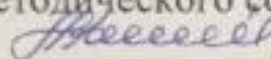
Управление образовательной деятельности
и методического сопровождения

Отдел разработки и реализации программ детского отдыха

СОГЛАСОВАНО

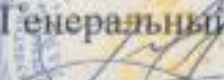
Заместитель генерального директора
 /Ю.Ю.СИЛЕНКО/

" 11 " января 2026 г.

Начальник Управления
образовательной деятельности
и методического сопровождения
 /И.Л.КОСТИНА/

" 11 " января 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
 /Е.А.БУЯНОВ

" 11 " января 2026 г.



Программа
детского отдыха
"Время создавать"

Автор программы

Марская Анастасия Романовна, методист
Отдела разработки и реализации
программ детского отдыха
Управления образовательной
деятельности
и методического сопровождения
ГАУК "МОСГОРТУР"

Москва, 2026 г.

ПАСПОРТ
программы детского отдыха "Время создавать"

№ п/п	Компоненты	Содержание
1.	Актуальность программы	<p>Сегодняшние дети живут в мире, где границы между реальным и цифровым, между творчеством и технологией, между личным развитием и глобальными процессами становятся все более прозрачными. Их будущее требует не только знаний, но и способности мыслить гибко, действовать осознанно, сохранять любопытство и ответственность в условиях неопределенности. В этих условиях особую ценность приобретает образовательная среда, которая помогает ребенку не просто адаптироваться, а почувствовать себя созидателем – тем, кто способен менять окружающий мир, опираясь на собственные идеи, эмоции и опыт взаимодействия с другими.</p> <p>Программа "Время создавать" актуальна именно потому, что она отвечает этим новым задачам развития. Она не учит ребенка узкому навыку или отдельному умению – она погружает его в пространство, где соединены четыре важнейшие сферы современного становления личности: технологическое мышление, креативность, способность к смыслообразованию и экологическая чувствительность. Эти сферы представлены в виде метафорических сущностей – Технологии, Вдохновения, Истории и Гармонии, – позволяющих детям осваивать сложные категории через действие, сюжет и проживание. Такая метафора – не украшение, а способ говорить с ребенком на понятном и эмоционально включающем языке.</p> <p>В основе программы лежит деятельность, а не пассивное наблюдение. Ребенок постоянно действует. Создает проекты в Scratch, моделирует героев будущего, выполняет квестовые задания, конструирует арт-объекты, взаимодействует с природой, рассказывает истории. Через эти действия он открывает важную мысль – что творчество и технология не противоположности, а способы выражения человека; что мечта становится реальностью</p>

		<p>тогда, когда она соединена с умением думать, делать, пробовать и сотрудничать.</p> <p>Современные исследования развития детей подчеркивают, что навыки XXI века – креативность, критическое мышление, командная работа, коммуникация, эмоциональная регуляция – формируются только в условиях живой социальной среды. Программа создает именно такую среду. Командные испытания, совместные проекты, обмен "жетонами признания", выбор стратегий и обсуждения – все это помогает детям проживать опыт сотрудничества как естественный, безопасный и значимый. Они учатся слышать друг друга, договариваться, распределять роли, видеть не только собственную линию движения, но и общую траекторию команды.</p> <p>Особое значение имеет внимательное отношение программы к эмоциональному миру ребенка. Игровая модель не просто развлекает – она снижает тревожность, позволяет входить в сложные темы через символы и образы, создает пространство, где каждое усилие ценится, а ошибка воспринимается как шаг к росту. Это важный фактор, потому что современные дети часто живут в системе высоких ожиданий: школа, социальные сети, сравнение с другими – все это усложняет путь к принятию себя. Программа мягко снимает это напряжение, показывая ребенку, что ценен не результат, а сам процесс поиска, проб, эксперимента.</p> <p>Программа становится актуальной не потому, что соответствует модным трендам, а потому что отвечает фундаментальным задачам детства: дать ребенку возможность познавать мир через действие, себя – через творчество, а других – через сотрудничество. И это тот опыт, который будет сопровождать его задолго после того, как смена закончится.</p>
2.	Цель программы	<p>Создать условия для развития у участников творческого потенциала, цифровых и социальных навыков через игровую, проектную и исследовательскую деятельность.</p>

3.	Задачи программы	<p>Развить креативное и технологическое мышление детей через участие в игровых и проектных форматах, связанных с поиском и использованием артефактов созидания;</p> <p>сформировать навыки командной работы и коммуникации, основанные на сотрудничестве, распределении ролей и общей ответственности за результат;</p> <p>развить цифровые и художественные компетенции через создание собственных творческих и медиапроектов с применением современных инструментов;</p> <p>показать ценность созидания и ответственности за будущее, формируя у участников понимание, что именно человек является источником идей, способных изменить мир.</p>
4.	Адресаты программы	Дети и подростки в возрасте 7–17 лет (включительно).
5.	Сроки реализации	<p>Оздоровительная кампания 2026 года. Продолжительность программы – 8 дней.</p> <p>Программа может быть адаптирована на другое количество дней.</p>
6.	Количество участников программы	До 165 участников. Программа может быть адаптирована на другое количество участников.
7.	Игровая модель смены	<p>Программа строится вокруг легенды о Планете Созидателей – мире, где творческая энергия поддерживается четырьмя сущностями: Технологией, Вдохновением, Историей и Гармонией. Когда баланс между ними нарушился, сущности "уснули", и огонь созидания почти угас. Согласно преданию, пробудить их могут только Искатели Артефактов – те, кто умеет соединять науку, искусство, слово и природу.</p> <p>Участники смены в роли Орденов Искателей проходят экспедицию по четырем территориям: Неон-сити, Арт-каньон, Медиа-океан и Зеленый Рубеж. На каждой территории команда получает один из артефактов созидания: Искру Разума, Камень Вдохновения, Перо Хроник и Кристалл Жизни. В финале артефакты активируются только совместно, что символизирует взаимодополнение разных сфер человеческого развития.</p>

		<p>Игровая механика включает: командные задания и миссии; сбор "энергии идей" за сотрудничество, нестандартное мышление и помощь другим отрядам; жетоны признания за проявления взаимоподдержки; уровневую систему "Мастерства Искателя", где участники прокачивают компетенции по четырем направлениям в Мастерской Созидания.</p> <p>Каждый участник ведет собственную "Легенду Искателя" – личный трекер достижений. Итог смены – коллективный проект "Мир Будущего", где объединяются все четыре сущности созидания. Программа формирует у детей понимание, что развитие технологий, креативности, памяти культуры и экологического мышления возможно только в балансе и через совместное действие.</p>
8.	Ключевые мероприятия	<p>Вводная игра "Посвящение в искатели"; стратегическая игра "Код синтеза"; сюжетно-ролевая игра "Душа мира"; фестиваль "Мир будущего" (итоговое творческое событие); Мастер-класс "Искра разума".</p>
9.	Предполагаемые результаты смены	<p>Участники научатся генерировать простые идеи и превращать их в небольшие творческие или цифровые продукты; освоят базовые навыки командной работы: распределение ролей, договоренность, поддержка и совместное выполнение задачи; получат начальные представления о проектной деятельности (постановка небольшой цели, определение нескольких шагов к ее достижению и представление результата); разовьют креативность и уверенность в самовыражении через участие в творческих мастер-классах и игровых заданиях; укрепят социальные навыки общения (умение слушать, формулировать свои предложения и презентовать работу группы); сформируют понимание личной роли в созидании будущего, осознав, что изменения начинаются с собственных идей и действий.</p>

10.	Авторы-составители программы	Марская Анастасия Романовна, методист Отдела разработки и реализации программ детского отдыха. Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР".
11	Художник – оформитель программы	Анищенко Мария Вадимовна, преподаватель Отдела обучения педагогического персонала Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК "МОСГОРТУР".

Оглавление

1.1	Актуальность программы	7
1.2.	Новизна программы	8
1.3.	Участники программы.....	8
1.4	Педагогическая идея.....	8
II.	Целевые ориентиры	10
2.1	Цели и задачи программы	10
III.	Основное содержание и механизмы реализации программы	11
3.1	Логика развития программы по этапам.....	11
3.2.	Модель управления программой.....	12
3.3.	Понятийный аппарат	13
3.4.	Игровая модель	14
3.5.	Органы детского самоуправления.....	16
3.6.	Ключевые события смены.....	17
IV	Ресурсное обеспечение.....	19
4.1.	Природные условия	19
4.2.	Методические условия	19
4.3.	Организационные условия.....	19
4.4.	Информационные условия.....	20
4.5.	Материально-технические условия	20
4.6.	Финансовые условия	20
4.7.	Кадровые условия	21
4.8.	Мотивационные условия.....	22
V.	Критерии и способы оценки качества реализации программы	24
	Ожидаемые результаты и диагностика результативности	24
VI.	Список используемых источников	27
	Приложение 1	30

I. Введение

1.1 Актуальность программы

Сегодняшние дети живут в мире, где границы между реальным и цифровым, между творчеством и технологией, между личным развитием и глобальными процессами становятся все более прозрачными. Их будущее требует не только знаний, но и способности мыслить гибко, действовать осознанно, сохранять любопытство и ответственность в условиях неопределенности. В этих условиях особую ценность приобретает образовательная среда, которая помогает ребенку не просто адаптироваться, а почувствовать себя созидателем – тем, кто способен менять окружающий мир, опираясь на собственные идеи, эмоции и опыт взаимодействия с другими.

Программа "Время создавать" актуальна именно потому, что она отвечает этим новым задачам развития. Она не учит ребенка узкому навыку или отдельному умению – она погружает его в пространство, где соединены четыре важнейшие сферы современного становления личности: технологическое мышление, креативность, способность к смыслообразованию и экологическая чувствительность. Эти сферы представлены в виде метафорических сущностей – Технологии, Вдохновения, Истории и Гармонии, – позволяющих детям осваивать сложные категории через действие, сюжет и проживание. Такая метафора – не украшение, а способ говорить с ребенком на понятном и эмоционально включающем языке.

В основе программы лежит деятельность, а не пассивное наблюдение. Ребенок постоянно действует. Создает проекты в Scratch, моделирует героев будущего, выполняет квестовые задания, конструирует арт-объекты, взаимодействует с природой, рассказывает истории. Через эти действия он открывает важную мысль – что творчество и технология не противоположности, а способы выражения человека; что мечта становится реальностью тогда, когда она соединена с умением думать, делать, пробовать и сотрудничать.

Современные исследования развития детей подчеркивают, что навыки XXI века – креативность, критическое мышление, командная работа, коммуникация, эмоциональная регуляция – формируются только в условиях живой социальной среды. Программа создает именно такую среду. Командные испытания, совместные проекты, обмен "жетонами признания", выбор стратегий и обсуждения – все это помогает детям проживать опыт сотрудничества как естественный, безопасный и значимый. Они учатся слышать друг друга, договариваться, распределять роли, видеть не только собственную линию движения, но и общую траекторию команды.

Особое значение имеет внимательное отношение программы к эмоциональному миру ребенка. Игровая модель не просто развлекает – она снижает тревожность, позволяет входить в сложные темы через символы и образы, создает пространство, где каждое усилие ценится, а ошибка воспринимается как шаг к росту. Это важный фактор, потому что современные дети часто живут в системе высоких ожиданий: школа, социальные сети, сравнение с другими – все это усложняет путь к принятию себя. Программа

мягко снимает это напряжение, показывая ребенку, что ценен не результат, а сам процесс поиска, проб, эксперимента.

Программа становится актуальной не потому, что соответствует модным трендам, а потому что отвечает фундаментальным задачам детства: дать ребенку возможность познавать мир через действие, себя – через творчество, а других – через сотрудничество. И это тот опыт, который будет сопровождать его задолго после того, как смена закончится.

1.2. Новизна программы.

Педагогическая новизна программы "Время создавать" заключается в создании целостной образовательной среды, где ребенок не получает знания извне, а проживает их через действие, сотрудничество и творческое исследование.

Интеграция цифровых, художественных и коммуникативных форматов позволяет ребенку применять один и тот же навык в разных контекстах, развивая гибкость мышления и способность соединять технологии с творчеством и смыслами.

Итоговый проект становится естественным завершением пути, а не формальным продуктом, поскольку подготавливается через систему мастерских, исследований и сюжетных испытаний. Новизна проявляется и в акценте на эмоционально-смысловом развитии. Задания требуют не просто активности, но осмысления, выбора, понимания себя в команде.

Индивидуальная "Легенда Искателя" и уровневое мастерство усиливают внутреннюю мотивацию, переводя внимание ребенка с внешних наград на ощущение личного роста. Таким образом, программа предлагает современную педагогическую модель, в которой творческое, технологическое, социальное и эмоциональное развитие ребенка происходит не параллельно, а в едином сквозном опыте, формируя у участников способность не только мечтать о будущем, но и создавать его.

1.3. Участники программы

Программа детского отдыха "Время создавать" рассчитана на детей и подростков в возрасте от 7 до 17 лет (включительно).

1.4 Педагогическая идея

Педагогическая идея программы "Время создавать" опирается на современные исследования развития ребенка, показывающие, что наиболее устойчивые результаты достигаются в среде, где когнитивная, эмоциональная и социальная активности ребенка связаны в единую деятельность. Программа объединяет игровой, проектный и творческий форматы в целостную педагогическую систему, в которой сюжет, задания и ролевая модель служат средством формирования ключевых метакомпетенций: креативного мышления, эмоциональной саморегуляции, сотрудничества и умения доводить замысел до результата.

Легенда о четырех сущностях созидания выступает педагогической рамкой, позволяя структурировать деятельность так, чтобы ребенок последовательно проживал разные типы опыта – технологический, художественный, смысловой и экологический. Это соответствует принципам культурно-исторической теории, где развитие происходит через присвоение культурных способов действия, и исследованиям *experiential learning*, подчеркивающим значимость опыта, рефлексии и творческого применения знаний. Игровая механика, система признания и уровневое продвижение выполняют функцию поддержания внутренней мотивации, что согласуется с теорией самоопределения, где добровольность, компетентность и сопричастность являются ключевыми условиями развития.

Таким образом, педагогическая идея программы заключается в создании образовательной среды, в которой ребенок естественным образом осваивает навыки XXI века – способность мыслить, создавать, сотрудничать и действовать осознанно в сложном мире, – не через формальное обучение, а через проживание целостного, эмоционально значимого и деятельностного опыта..

II. Целевые ориентиры

2.1 Цели и задачи программы

Цель реализации программы: создать условия для развития у участников творческого потенциала, цифровых и социальных навыков через игровую, проектную и исследовательскую деятельность.

Задачи реализации программы:

Развить креативное и технологическое мышление детей через участие в игровых и проектных форматах, связанных с поиском и использованием артефактов созидания;

сформировать навыки командной работы и коммуникации, основанные на сотрудничестве, распределении ролей и общей ответственности за результат;

развить цифровые и художественные компетенции через создание собственных творческих и медиапроектов с применением современных инструментов;

показать ценность созидания и ответственности за будущее, формируя у участников понимание, что именно человек является источником идей, способных изменить мир.

Планируемые результаты.

Дети и подростки:

научатся генерировать простые идеи и превращать их в небольшие творческие или цифровые продукты;

освоят базовые навыки командной работы: распределение ролей, договоренность, поддержка и совместное выполнение задачи;

получат начальные представления о проектной деятельности (постановка небольшой цели, определение нескольких шагов к ее достижению и представление результата);

разовьют креативность и уверенность в самовыражении через участие в творческих мастер-классах и игровых заданиях;

укрепят социальные навыки общения (умение слушать, формулировать свои предложения и презентовать работу группы);

сформируют понимание личной роли в созидании будущего, осознав, что изменения начинаются с собственных идей и действий.

III. Основное содержание и механизмы реализации программы

3.1 Логика развития программы по этапам

Поставленные задачи лагерной смены могут быть реализованы в полном объеме через содержательные этапы, представленные в таблице 1.

Таблица 1

Логика развития смены по программе "Время создавать"

Период смены	Задачи	Содержательные этапы	Формы работы
Подготовительный период	Методическое наполнение программы. Подготовка административно-педагогического персонала. Подготовка технической и художественной базы. Партнерства и приглашение экспертов. Формирование отрядов в АИС "МОСГОРТУР".	1. Организационно-подготовительный этап.	Изучение информационных источников; подготовка педагогического персонала в Центральной школе московских вожатых; проведение обучающих занятий по программе с административно-педагогическим персоналом; дистанционное тестирование административно-педагогического персонала в системе АИС "МОСГОРТУР". Инструктажи. Проверка оборудования и оформление локаций
Организационный период (дни 1–2)	Адаптация участников. Формирование коллектива. Выявление интересов. Мотивация к включению в деятельность. Запуск сюжетной линии смены.	2. Коммуникативный этап.	Игры на знакомство; игры на командообразование и выявление лидеров; отрядная встреча "Правила и законы лагеря" (хозяйственный сбор); отрядная встреча "Кто мы? Создание образа отряда" (сбор рождение отряда); отрядная встреча "Выборы ОСУ" (организационный сбор); оформление отрядного уголка; огонек знакомств; вводная игра "Посвящение в Искатели"; визитки "Путь героев"
Основной период (дни 3–6)	развитие познавательной активности детей и подростков; поддержка мотивации детей и подростков к самостоятельной деятельности; реализация программы смены согласно плану.	3. Информационно-обучающий этап. Предполагает получение новых знаний, развитие интеллектуальных, творческих и лидерских способностей. Развитие кино-навыков. Работа над фильмами. Образовательные мастер-классы. Раскрытие творческого потенциала.	Развивающие треки "Мастерская созидания" Игра "Стоп кадр" Внутриотрядная работа Стратегическая игра "Код Синтеза"; Стартин "Битва ритмов"; Сюжетно-ролевая игра "Душа мира"; Выставка "Ярмарка эко-идей"; Вечерние традиции: "Легенда искателя"; распределение жетонов признания.

Итоговый период (дни 7–8)	Подведение итогов смены, отслеживание ее результативности; закрепление и демонстрация знаний и умений, приобретенных детьми в течение смены; подготовка участников программы к отъезду из лагеря.	2. Демонстративно-аналитический этап. Демонстрация полученных знаний, продуктов творческого труда, а также организация аналитической деятельности.	Итоговое творческое событие Фестиваль “Мир будущего”; итоговый анализ “Легенда искателя”; отрядная встреча “Итоги смены”; церемония закрытия смены.
Аналитический период	Обработка отзывов законных представителей о реализации программы; отчеты педагогов-организаторов о реализации программы; анализ полученных результатов диагностики участников смены.	3. Аналитический этап. Подведение итогов реализации программы.	Анализ отчетов педагогов-организаторов и старших вожатых по реализации программы; Составление отчетов по итогам оздоровительной кампании.

Такая логика смены полностью отражает концепцию программы “Время создавать” как педагогической модели формирования личности через деятельностный, эмоциональный и игровой опыт. Каждый этап связан с предыдущим логически и психологически: от мотивации и включения – к саморазвитию и рефлексии.

3.2. Модель управления программой

Поставленные задачи программы реализуются в полном объеме за счет комплексного, интегративного подхода, объединяющего два содержательных блока: базовый и тематический.

Они работают одновременно и усиливают друг друга все 7–8 дней смены, превращая “Время создавать” в пространство, где желания становятся навыком, а мечты – цепочкой достижимых шагов.

Базовый блок.

Реализуется ежедневно и решает классические задачи детского отдыха, но в рамках орденов искателей артефактов – где каждый день открывает новые грани созидания и командного роста.

Культурно-досуговое направление.

Участие в отрядных и общелагерных событиях, квестах, фестивалях и ритуалах посвящения. Дети погружаются в атмосферу планеты Созидаль, где знакомство с территориями (Неон-сити, Арт-каньон) становится первым шагом к осознанию своих сил.

Физкультурно-оздоровительное направление.

Активные паузы, зарядки, подвижные игры и прогулки по лагерю как “энергия для артефактов”. Движение подается не как нагрузка, а как способ “оживить” созидание – через эстафеты, испытания единства и эксперименты на свежем воздухе.

Художественно-творческое направление.

Мастер-классы по визуализации (3D-моделирование, создание героев) и создание артефактов (символы сущностей, флаги орденов). Дети учатся

выражать идеи через цвет, форму и материал, развивая эстетический вкус и артистизм.

Социально-личностное направление.

Формирование доверия, лидерства и ответственности через отрядные круги и рефлексию. Каждый ребенок видит, как его вклад (помощь в миссии, идея для артефакта) меняет общую историю, укрепляя уверенность и навыки сотрудничества.

Реализация базового блока создает атмосферу безопасности, сотрудничества и ежедневных открытий – фундамент, где мечта перестает быть фантазией и обретает первые шаги.

Тематический блок "Время создавать".

Направлен на ключевую цель: научить детей осознавать желания, формулировать их как цели и превращать в действия через игру и творчество. Участники проходят путь от "хочу" к "могу", где каждый день – шаг к открытию талантов.

Основные средства реализации.

Игра как пространство роста.

Естественная и мотивирующая форма вовлечения, где дети учатся принимать решения, проявлять инициативу и распределять роли. Через квесты и экспедиции (поиск артефактов) развиваются лидерство и коммуникативные навыки, делая мечту коллективным приключением.

Развивающие треки "Траектория созидания".

Практико-ориентированные занятия по soft skills и профессиональным компетенциям: коммуникация, управление временем, проектное мышление, креативность, работа в команде и самопрезентация. Каждый трек помогает осознать сильные стороны и выбрать направление роста, переводя "хочу" в "делаю".

Наглядно-демонстрационные элементы.

Работа с историями успеха, видеоинтервью и визуальными материалами, чтобы участники увидели реальные примеры достижения целей, вдохновились опытом других и выстроили свою стратегию. Это делает мечту не абстракцией, а видимым путем.

Проектная деятельность.

Кульминация – фестиваль "Мир будущего", где отряды разрабатывают и презентуют проекты (творческий номер с объединением артефактов). Это формирует навыки планирования, аргументации и ответственности, превращая мечту в конкретный план.

Каждый день смены сочетает познавательно-развлекательные формы: практику, творческое выражение, групповую работу и публичную демонстрацию результатов.

3.3. Понятийный аппарат

Координатор экспедиции – руководитель смены.

Навигатор континентов – педагог-организатор.

Проводники – вожатые.

Орден – отряд.

Искатели артефактов – участники (дети).

Мастерская Созидания – развивающий тематический слот времени.

Энергия идей – игровая валюта.

Энергостанции – кружки.

Артефакты созидания – символы достижения этапов.

3.4. Игровая модель

Концепт.

Планета Созидателей - центр идей и открытий. Люди вдохновляют здесь друг друга, строят города, изобретают, мечтают и все благодаря огню созидания. Но с течением времени источники этой энергии иссякли - четыре сущности созидания (технология, вдохновение, история и гармония) заснули в разных уголках планеты. Только искатели артефактов - те, кто умеет видеть связи между наукой, искусством, словом и природой - способны их пробудить.

Участникам смены предстоит пройти четыре территории, каждая из которых хранит артефакт, связанный с одной из стихий созидания. Но чтобы они зажгли огонь созидания, нужно понять, как они взаимодействуют.

Игровая механика.

Отряды становятся командами искателей артефактов.

Их цель - пройти все этапы экспедиции и собрать четыре артефакта:

искру разума (технологии);

камень вдохновения (креативность)

перо хроник (истории)

кристалл жизни (гармония)

Артефакты активируются только вместе: в финале смены команды объединяют их, создавая огонь созидания - символ пробуждения творческой энергии планеты.

За участие в миссиях команды зарабатывают энергию идей, которую можно использовать для бонусов, материалов, советов от навигаторов.

Сбор энергии идей:

прохождение заданий,

командную работу,

нестандартное решение,

помощь другим отрядам

Итоговое испытание - создание коллективного проекта "Мир Будущего", в котором проявляются все четыре сущности.

Легенда.

За границами привычного мира, раскинулась удивительная планета Созидаль – место, где сама ткань реальности пронизана энергией идей. С древнейших времен здесь царил неугасаемый огонь созидания – таинственная сила, питающая мечты, рождающая изобретения и превращающая идеи в величественные города.

Четыре великие сущности поддерживали этот огонь:

Технология – разум планеты, ее инженерная мысль, воплощающая фантазии в работающие механизмы;

Вдохновение – душа планеты, источник художественных образов, музыки и поэзии;

История – память планеты, хранительница опыта предков и уроков минувших эпох;

Гармония – сердце планеты, связующее все живое в единый природный ритм.

Вместе они создавали идеальный баланс, позволяя жителям планеты творить без границ.

Но однажды равновесие пошатнулось. В сердцах жителей поселилась гордыня, и каждый народ решил, что способен творить в одиночку. Постепенно, почти незаметно, огонь созидания начал угасать. Сущность за сущностью погружались в глубокий сон. Планета замерла на грани забвения.

Древние предания гласят: пробудить сущности может лишь Орден Искателей Артефактов - те, кто владеет редким даром видеть невидимые связи между точными науками и свободным искусством, словом, способным зажигать сердца, и делом, меняющим мир, достижениями прогресса и мудростью природы.

Согласно пророчеству, четыре артефакта (искру разума (технологии), камень вдохновения (креативность), перо хроник (истории), кристалл жизни (гармония) - ключи к пробуждению сущностей - скрыты в четырех уголках планеты:

Неон-сити (территория технологий)

Арт-каньон (территория вдохновения)

Медиа-океан (территория историй)

Зеленый Рубеж (Территория гармонии)

Но просто найти артефакты недостаточно. Чтобы возродить огонь созидания, Искатели должны понять глубинную природу каждой сущности, осознать, как они взаимодополняют друг друга, научиться сочетать их силы в едином творческом порыве.

Лишь тогда, когда все четыре артефакта засияют в унисон, огонь созидания вспыхнет вновь, а планета Созидателей вернется к жизни – более прекрасной и мудрой, чем прежде.

"Жетоны Признания".

В конце дня на вечернем сборе орден решает какому ордену выдает жетон признания. Если отряд помог другому (помог донести реквизит, подсказал решение). Жетоны признания можно обменять на +5 Эж к общему счету отряда.

Уровневая система "Мастерства Искателя".

Мастерская созидания - развивающий тематический слот времени. Чтобы понять глубинную природу каждой сущности искателям необходимо посещать мастерскую созидания, где они могут прокачивать личные навыки по четырем направлениям (технология, вдохновение, история, гармония).

За выполнение специальных заданий в мастерской они будут получать "жетоны мастерства".

Например: за успешное прохождение мастер-класса по Scratch - +1 к "мастерству технологии".

Визуализация: у каждого ребенка может быть "Легенда искателя" (красочный бланк), где будет его фотография, а также он отмечает свои достижения наклейками.

3.5. Органы детского самоуправления

Организация детского самоуправления в лагере является важным условием развития инициативы и лидерских способностей детей.

Детское самоуправление строится на принципах:

взаимопомощи и доверия;

стремления к развитию;

равноправия всех участников;

коллегиальности принятия решений;

приоритетности прав и интересов детей;

гуманности по отношению к каждой отдельной личности.

Для реализации программы в рамках смены будет введена система органов детского самоуправления (ОСУ), которая призвана быть одновременно:

средством формирования коллектива;

средством формирования активной, творческой личности;

средством воспитания чувства ответственности у ребенка за результаты собственной и коллективной деятельности;

Организация детского самоуправления в лагере является важным условием развития инициативы и лидерских способностей детей.

Детское самоуправление строится на принципах:

взаимопомощи и доверия;

стремления к развитию;

равноправия всех участников;

коллегиальности принятия решений;

приоритетности прав и интересов детей;

гуманности по отношению к каждой отдельной личности.

Функционирование системы органов самоуправления осуществляется на двух основных уровнях:

на уровне Съёмочной киногруппы;

на уровне лагеря.

Самоуправление на уровне отряда реализуется за счет разделения обязанностей среди детей. Целью разделения обязанностей является создание условий для получения детьми и подростками лидерского опыта.

Управленческий аппарат:

Лидер отряда – "лидер". Выбирается общим голосованием. Является организатором, выполняет функции помощника вожатого. Участвует в сборе актива.

Функционал:

- ведет работу по пропаганде законов, правил и традиций лагеря, отряда;
- отвечает за выполнение факультетом режима дня, правил гигиены и дисциплины;
- информирует факультет о предстоящих мероприятиях, организует и контролирует подготовку к ним;
- осуществляет контроль за посещаемостью кружков и секций;
- организует сбор Совета актива лагеря по текущим вопросам;
- координирует работу актива отряда;
- оказывает помощь вожатым в организации жизнедеятельности отряда;
- представляет интересы своего отряда на Совете лагеря.

Самоуправление на уровне лагеря реализуется за счет функционирования Совета лагеря.

Совет лагеря является высшим органом детского самоуправления в лагере. Данный орган управления предполагает участие детей в решении вопросов по организации жизни лагеря совместно с педагогическим персоналом.

Совместно Советом лагеря будет работать пресс-служба (пресс-центр). Под контролем пресс-служба будет производиться работа отрядов в Телеграмм-канале. Сбор проходит 1 раз в 2 дня. На сборе присутствуют специалисты пресс-службы отрядов.

3.6. Ключевые события смены

Вводная командная игра.

Экспедиция начинается сейчас. От единства искателей зависит, вспыхнет ли Огонь снова. Время создавать настало.

Команды знакомятся с миром, проходят серию испытаний и загадок, раскрывающих суть экспедиции и принципы созидания. Участники придумывают название, символ и девиз своей команды, создают флаг и получают карту путешествия.

Цель: вовлечь участников в сюжет экспедиции, сформировать командный дух и мотивацию к поиску артефактов.

Мастер-класс

"Искра разума"

Технологический мастер-класс по созданию игр в Scratch.

Под руководством наставников участники разрабатывают простую интерактивную игру, посвященную идеям будущего (например, экогород, космическая миссия, умная планета).

Цель: развитие инженерного, логического и алгоритмического мышления, формирование интереса к технологиям как инструменту созидания.

Стратегическая игра "Код Синтеза"

"Искра Разума", технологический артефакт, не просто потеряна. Она распалась на несколько фрагментов данных и зашифрована в разных узлах центрального процессора Неон-Сити. Чтобы собрать ее, Ордену Искателей нужно не только найти фрагменты, но и доказать превосходство системного мышления – способности видеть связи, планировать наперед и распределять ресурсы".

Цель: развить стратегическое мышление и навыки командного планирования через решение логистических задач в условиях ограниченных ресурсов.

Сюжетно-ролевая игра "Душа мира"

Командам-народам предстоит столкнуться с застывшими в Медиа-Океане воспоминаниями о причинах древнего раздора, добывая ресурсы через диалог и взаимодействие. Им необходимо сделать судьбоносный выбор: объединить все силы для создания "Волны Единства" против Забвения или достичь личной цели своего народа.

Цель: развитие навыков командной работы, стратегического планирования, критического мышления и ведения многосторонних переговоров в условиях этической дилеммы.

Фестиваль "Мир будущего"

Итоговое творческое событие

Каждая команда представляет свой "Взгляд в будущее" (творческий номер) - идею, в которой соединяются технологии, творчество, история и природа. Все артефакты объединяются, рождая символический "Огонь созидания" - знак пробуждения планеты.

Цель: подведение итогов смены, осмысление пройденного пути, развитие публичных и презентационных навыков.

"

IV Ресурсное обеспечение

Ресурсное обеспечение для реализации программы включает соблюдение следующих условий:

- финансовые условия;
- материально-технические условия;
- природные условия;
- организационные условия;
- информационные условия;
- кадровые условия;
- методические условия;
- мотивационные условия;

4.1. Природные условия

Для реализации программы отдыха "Время создавать" необходимо наличие на территории организации отдыха детей и их оздоровления рекреационных территорий: площадки для отдыха и прогулок, площадки для занятий спортом и др.

Данные условия обеспечиваются на территории следующих организаций отдыха детей и их оздоровления:

Лесной оздоровительный комплекс "Власьево" (Московская область, Луховицкий район, Власьево).

На территории ЛОК "Власьево" размещены две открытые спортивные площадки, открытая эстрадная площадка, хобби-центр.

Детский оздоровительный лагерь "Радуга" (Московская область, Одинцовский район, деревня Пронское).

На территории ДОЛ "Радуга" размещены три открытые спортивные площадки, открытая эстрадная площадка, два хобби-центра, спортивный зал, танцевальный зал.

4.2. Методические условия

Для реализации программы отдыха "Время создавать" необходимо провести следующую методическую работу:

- разработка основных материалов программы отдыха;
- разработка дополнительных материалов программы отдыха;
- наполнение виртуального диска для использования педагогическим персоналом на смене.
- ознакомление с материалами программы педагогического персонала;
- ознакомление педагогического персонала с особенностями работы виртуального диска и пользования им.

4.3. Организационные условия

В рамках подготовки к смене необходимо провести следующую работу:

- изучить нормативно-правовую базу и методическую литературу по выбранной тематике;

осуществить подбор и анализ дополнительной литературы по тематике смены, как для педагогического состава, так и для детей и подростков;

выстроить взаимодействие с потенциальными социальными партнерами программы, и заключить соглашения о сотрудничестве;

осуществить подготовку педагогических кадров в Центральной школе московских вожатых.

подготовить перечень материально-технического обеспечения для реализации программы отдыха и направить подрядчику для своевременной подготовки МТО к началу смены;

провести подготовку педагогического персонала ГАУК "МОСГОРТУР" в направлении реализации программы отдыха;

провести подготовку персонала ГАУК "МОСГОРТУР" в направлении работы с детьми-сиротами (психологические особенности детей-сирот, детей-инвалидов и детей с ОВЗ);

внести изменения в МТО с учетом количества заезжающих участников и особенностей организаций отдыха детей и их оздоровления;

для работы педагогического персонала наполнить виртуальный диск материалами по организации и проведению отрядных и общелагерных дел.

4.4. Информационные условия

В рамках подготовки к смене необходимо провести следующую работу:

организовать проведение PR-акций в столичных парках отдыха, библиотеках и т. д.;

выстроить работу в социальных сетях: Вконтакте, Телеграмм и т. п.;

выстроить работу со СМИ: публикация материалов в окружных и районных газетах;

провести съемки видеосюжетов для трансляции на телеканалах Москвы и Московской области.

провести тестирование ключевых мероприятий в рамках инструктивных семинаров для административно-педагогического персонала для внесения изменений по итогам тестовых мероприятий.

4.5. Материально-технические условия

Для полноценной реализации программы необходимо материально-техническое обеспечение (Приложение 4) и техническое оборудование: проектор, экран для проектора, компьютер, колонки, микрофоны, принтер и доступ в сеть Интернет (все необходимое обеспечение отражено в Техническом задании).

4.6. Финансовые условия

Финансирование оздоровительного отдыха для детей и подростков осуществляется за счет средств бюджета города Москвы.

4.7. Кадровые условия

Кадровый условия со стороны ГАУК "МОСГОРТУР" представлен следующими позициями: руководитель смены, педагог-организатор, старший вожатый, вожатые, воспитатели (Таблица 4).

Со стороны организации отдыха и оздоровления детей: медицинский персонал, кружководы (педагоги дополнительного образования), инструкторы по физической культуре и спорту, психологи, персонал организации отдыха и оздоровления детей.

Таблица 4

**Административно-педагогический персонал для реализации программы
из расчета на 100 человек (детей)**

	Должность	Количество
1	Педагог – организатор	1
2	Старший вожатый	1
3	Вожатый	15

Административно - педагогический персонал со стороны ГАУК "МОСГОРТУР" выполняет следующий функционал:

Педагог-организатор (заместитель руководителя смены) в рамках программы:

Отвечает за эффективное управление, координацию и реализацию программы детского отдыха.

Отвечает за координацию работы вожатых по реализации программы.

Участвует в решении сложных педагогических ситуаций, осуществляет воспитательные процессы.

Организует и контролирует перевозку участников программы в детский оздоровительный лагерь и обратно.

Отвечает за ведение отчетной документации по программе.

Старший вожатый в рамках программы:

Контролирует деятельность вожатых, а также отрядную работу.

Отвечает за методическое сопровождение деятельности вожатых и воспитателей во время пребывания в детском оздоровительном лагере и на пути следования в/из него.

Участвует в обеспечении профилактических и организационных мероприятий по охране жизни и здоровья участников программы и вожатых.

Отвечает за планирование и ведение документооборота.

Вожатый в рамках программы:

Обеспечивает охрану жизни и здоровья участников программы.

Обеспечивает контроль за распорядком дня.

Отвечает за организацию деятельности и развитие временного детского коллектива во время пребывания в детском оздоровительном лагере.

Отвечает за реализацию мероприятий, направленных на развитие творческого потенциала детей и подростков, укрепление их здоровья и формирование у детей и подростков навыков здорового образа жизни.

Отвечает за ведение отчетной документации.

4.8. Мотивационные условия

В целях повышения мотивации административно-педагогического персонала ГАУК "МОСГОРТУР" использует следующие ресурсы:

для административно-педагогического персонала разработана система КРІ, которая является стимулирующим фактором. Премияльная часть складывается из различных показателей, таких как: качество работы вожатого (руководителя смены, педагога-организатора, старшего вожатого), количество отработанных смен, активность на смене и т.д.;

функционирует неформальное сообщество действующих и будущих вожатых МОСГОРТУРа, руководителей смен и педагогов-организаторов – Московский клуб вожатых. Клуб создан с целью повышение профессионального мастерства, реализация вожатских инициатив, формирование единого подхода к организации детского отдыха;

создаются постоянно действующие педагогические отряды (вожатские команды) во главе с управленческой командой из числа временного персонала для повышения качества реализации программы, оперативности в решении задач и приобщения к корпоративной культуре и ценностям ГАУК "МОСГОРТУР";

ежегодно проводится Московский Слет вожатых, в рамках которого проводится вручение премии вожатского мастерства "Солнечный парус", которая создана для повышения профессионального мастерства и, самое главное, престижа профессии "Вожатый";

создано пространство для проведения обучения и мероприятий административно-педагогического персонала и представителей педагогических отрядов – "Вожатский лофт".

проводятся открытые встречи и лекции в рамках проекта "Вожаторий", для возможности профессионального роста и развития административно-педагогического персонала за счет посещения данного пространства, где все могут участвовать в лекциях, мастер-классах, встречах с интересными людьми.

административно-педагогическому персоналу предоставляется возможность участия в таком проекте, как "Штаб", для демонстрации собственных педагогических навыков и презентации собственных проектов;

ежегодно лучшие вожатые по итогам прошедших смен направляются от ГАУК "МОСГОРТУР" на Всероссийские и международные конкурсы вожатского мастерства;

после первого отработанного сезона вожатых приглашают в вожатские команды ГАУК "МОСГООРТУР" для обмена опытом и всестороннего профессионального развития;

каждый вожатый (руководитель смены, педагог-организатор, старший вожатый) имеет возможность личного развития через посещение мероприятий, организованных ГАУК "МОСГОРТУР": "Зеленый чемодан", "Турслет московских вожатых" и др.;

Также ГАУК "МОСГОРТУР" привлекает лучших вожатых к проведению коммерческих проектов (квест – туры, детские праздники и мастер-классы) и организует инструктивные выездные семинары, направленные на обучение, подготовку и повышение профессионализма административно-педагогического персонала.

V. Критерии и способы оценки качества реализации программы Ожидаемые результаты и диагностика результативности

1. Задача: развить творческие способности участников, стимулируя их индивидуальные идеи и подходы к созданию кинопродукта.

Результат. Участники могут генерировать уникальные идеи для сцен, персонажей и сюжетных линий.

Ключевые мероприятия. Мастер-классы, творческие лаборатории, групповые проекты.

Оценка. Описательный отчет педагога-организатора, анкетирование, фотоотчет.

2. Задача: развить креативное мышление участников через освоение принципов киноиндустрии и индивидуальную работу над проектами.

Результат. Участники могут мыслить нестандартно, предлагая оригинальные решения для сцен и персонажей в кино.

Ключевые мероприятия. Мастер-классы, коллективные задания, творческая работа над фильмом.

Оценка. Описательный отчет педагога-организатора, анализ "Личных карточек достижений", фотоотчет.

3. Задача: сформировать базовое представление об этапах создания кинопродукта, от идеи до реализации.

Результат. Участники понимают ключевые этапы создания фильма (сценарий, съемки, монтаж, премьера).

Ключевые мероприятия. Просветительская работа, лекции о процессе кинопроизводства, работа над собственными проектами.

Оценка. Описательный отчет педагога-организатора, анкетирование, фотоотчет.

4. Задача: стимулировать творческую активность участников и развивать их художественные навыки через практическое участие в мастер-классах и общелагерных мероприятиях.

Результат. Участники развивают навыки в области визуального искусства, актерского мастерства и постановки сцен.

Ключевые мероприятия. Мастер-классы, мастерская по созданию декораций, костюмов, актерское мастерство, творческие конкурсы.

Оценка. Описательный отчет педагога-организатора, фотоотчет, анкетирование.

5. Задача: развить навыки работы в команде, обучая участников эффективному взаимодействию и распределению ролей в процессе кинопроизводства.

Результат. Участники способны работать в группе, распределяя обязанности и совместно решая творческие задачи.

Ключевые мероприятия. Работа в группах, съемка совместных проектов, роль командного взаимодействия на каждом этапе.

Оценка. Описательный отчет педагога-организатора, фотоотчет, беседа с участниками.

Оценка успешности реализации программы "Время создавать" будет проводиться на основе формирования следующих компетенций у участников:

1. Социально-личностная компетенция

Насколько участник способен выстраивать гармоничные отношения с окружающими, учитывая интересы других в процессе совместной работы над фильмом и в межличностных взаимодействиях в лагере.

Ожидаемые результаты. Участники демонстрируют умение работать в команде, слушать и учитывать мнения других, а также решать конфликты конструктивно.

2. Коммуникативная компетенция

Насколько эффективно ребенок взаимодействует с сверстниками, умеет публично выступать, отстаивать свою точку зрения, работать в группе, участвовать в обсуждениях и презентациях.

Ожидаемые результаты. Участники умеют взаимодействовать в коллективе, проводят презентации своих проектов и готовы выступать перед аудиторией, аргументируя свои идеи и решения.

3. Творческая компетенция

Насколько участник проявил творческий подход в процессе создания фильма, а также насколько он мотивирован к дальнейшему самовыражению в сфере киноискусства.

Ожидаемые результаты. Участники активно вовлечены в процесс создания фильма, проявляют оригинальные идеи, а также стремятся развивать свои творческие способности через мастер-классы и практическую работу.

4. Информационная компетенция

Насколько участники приобрели навыки работы с информационными материалами: поиск, обработка, анализ и представление информации в контексте кинопроизводства.

Ожидаемые результаты. Участники осваивают навыки поиска информации для создания сценариев, работы с программным обеспечением для монтажа, а также умение анализировать и критически оценивать свои работы.

Для оценки результативности программы будут собраны данные из разных источников.

Дети:

Отзывы участников через опросы, анализ работы дня, рефлексия.

Анкетирование в конце смены о степени удовлетворенности программой.

Законные представители:

Комментарии и отзывы через онлайн-дневник лагеря, где размещаются обновления о процессе и итогах программы.

Анкеты мнений по итогам смены.

Собеседования с родителями на территории лагеря и по телефону (например, в рамках родительского дня).

Педагоги и организаторы:

Ежедневный анализ работы педагогов на планерках вожатых и руководителей.

Ведение и анализ педагогических дневников вожатых.

Анкетирование педагогического и административного персонала о степени удовлетворенности реализацией программы и своей работы.

Описание итогов программы в отчете педагога-организатора.

Партнеры программы:

Активное участие в подготовке и реализации программы: проведение мастер-классов, встреч с участниками, а также предоставление благотворительной помощи (например, поддержка кинематографической части проекта).

Взаимодействие с профессиональными режиссерами, продюсерами и художниками для проведения творческих встреч и обучения.

Гражданское общество:

Освещение программы в СМИ и социальных сетях, активное обсуждение результатов и достижений программы.

Привлечение внимания к итогам реализации программы через отзывы от зрителей, экспертов и широкой аудитории, интересующихся кинообразованием.

Сбор и анализ этой информации помогут оценить насколько программа "Время создавать" эффективно способствует развитию участников в различных сферах и компетенциях.

VI. Список используемых источников

1. Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989).
2. Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г.) (с поправками от 30 декабря 2008 г., 5 февраля, 21 июля 2014 г., 14 марта 2020 г., 6 октября 2022 г.).
3. Указ Президента Российской Федерации от 24.03.2014 № 172 "О Всероссийском физкультурно-спортивном комплексе "Готов к труду и обороне" (ГТО)"
4. Федеральный закон от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации" (ред. от 5 декабря 2022 г.).
5. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (ред. от 5 декабря 2022 г.).
6. Федеральный закон от 4 декабря 2007 г. № 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" (ред. от 6 марта 2022 г.).
7. Федеральный закон от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" (ред. от 5 декабря 2022 г.).
8. Федеральный закон от 16 октября 2019 г. № 336-ФЗ. "О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей" (ред. от 21 декабря 2021 г.).
9. Федеральный закон от 24.06.1999 № 120-ФЗ "Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних" (ред. от 21 ноября 2022 г.).
10. Федеральный закон от 23.02.2013 № 15-ФЗ "Об охране здоровья граждан от воздействия окружающего табачного дыма и последствий потребления табака" (ред. От 1 июля 2022 г.).
11. Федеральный закон от 30.03.1999 № 52-ФЗ "О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения" (ред. 4 ноября 2022 г.).
12. Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 "Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления" от 1 марта 2019 г.
13. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р "Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года".
14. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 апреля 2011 г. № МД-463/06 "О рекомендациях по организации детского оздоровительного отдыха".
15. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 октября 2012 г. № 09-260 "О методических рекомендациях".
16. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 марта 2011 г. № 06-614 "О направлении рекомендаций" (вместе с "Рекомендациями по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков".

17. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 октября 2012 г. № 09-260 "О методических рекомендациях".

18. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 марта 2011 г. № 06-614 "О направлении рекомендаций" (вместе с "Рекомендациями по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков".

19. Письмо министерства здравоохранения и социального развития РФ от 14.11.2011 № 18-2/10/1-7164 "О типовом положении о детском оздоровительном лагере".

20. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"".

21. Постановление Правительства Москвы от 22 февраля 2017 г. № 56-ПП "Об организации отдыха и оздоровления детей, находящихся в трудной жизненной ситуации" (ред. 20 октября 2022 г.).

22. Постановление Правительства Москвы от 18 октября 2018 года № 1287-ПП О внесении изменений в постановление Правительства Москвы от 22 февраля 2017 г. № 56-ПП.

23. Методические рекомендации по совершенствованию воспитательной и образовательной работы в детских оздоровительных лагерях, по организации досуга детей // Приложение 3 к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 апреля 2011 г. № МД-463/06.

24. Методические рекомендации по организации отдыха и оздоровления детей и подростков, в том числе находящихся в трудной жизненной ситуации // Приложение к письму Департамента воспитания и социализации детей Минобрнауки России от 30.03.2012 № 06-634.

25. Рекомендации по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков // Приложение к письму Министерства образования и науки РФ от 31 марта 2011 г. № 06-614.

26. Рекомендации по безопасности эксплуатации физкультурно-спортивных сооружений общеобразовательных организаций, спортивного оборудования и инвентаря при организации и проведении физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий с обучающимися от 18 октября 2013 года № ВК-710/09.

27. Гигиенические требования к срокам годности и условиям хранения пищевых продуктов СанПиН 2.3.2.1324-03 (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 25.05.2003 № 98).

28. Арсенина Е.Н. "Возьми с собою в лагерь: Игры, викторины, конкурсы, инсценировки, развлекательные мероприятия." Серия: В помощь воспитателям и вожатым. – 2007 г.

29. Арсенина Е.Н. "Возьми с собою в лагерь. Организация досуговых мероприятий, сценарии, материалы для бесед." В помощь воспитателям и вожатым. – Издательство "Учитель", 2007 г.

Электронные ресурсы

1. <https://adme.ru/>
2. <https://mosigra.ru/>
3. <https://www.pinterest.ru/>
4. <https://goodlooker.ru>
5. <https://gilber.one/poleznye-privychki.html>
6. <http://просторазделяй.пф/deystvuy#!/tab/20990002-1>
7. <https://romi.center/ru/learning/article/what-is-a-checklist-and-how-to-use-it-info/>
8. <https://www.who.int/ru/news-room/feature-stories/detail/who-manifesto-for-a-healthy-recovery-from-covid-19>
9. <https://gurucan.ru/marathon-chot-eto>
10. <https://blog.mann-ivanov-ferber.ru/2020/12/24/privychki-kak-ix-sformirovat-sovety-psixologa/>

Приложение 1

План-сетка программы "Время создавать"

ДНИ	УТРО	ДЕНЬ	ВЕЧЕР
1 Орг. период		11:30 ЗАЕЗД 12:30 – 13:00 Размещение/медосмотр/ инструктаж по технике безопасности 13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Сбор ордена искателей (хозяйственный сбор, выбор органов самоуправления) 17:30 – 18:30 Церемония открытия смены + погружение в легенду	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 20:30 Вводная игра "Посвящение в Искатели" 20:30 – 21:30 Огонек знакомств 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой
2 Орг. период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг "Добро пожаловать в Созидадь" 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Сбор рождения отряда "Орден искателей" 11:00 – 12:00 Время ордена (подготовка отрядных уголков) 12:00 – 13:00 Подготовка к вечернему мероприятию	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Энерго-Станции (кружки) 16:30 – 17:30 Подготовка к вечернему мероприятию (репетиции на сцене)	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Презентация ордена искателей "Путь героев"(визитки+КИП) 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой

<p>3</p> <p>Основной период Неон-сити (территория технологий)</p>	<p>08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг "Добро пожаловать в Неон-сити" 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Время ордена (подготовка отрядных уголков) 11:00 – 12:00 Мастер-класс "Искра разума" 12:00 – 13:00 Развивающие треки "Мастерская Созидания" (технологии)</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Энерго-Станции (кружки) 17:30 – 18:30 – Представление лагерей искателей (отрядных уголков)</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Стратегическая игра "Код Синтеза" 21:00 – 21:30 Вечерний сбор ордена 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>
<p>4</p> <p>Основной период Арт-каньон (территория вдохновения)</p>	<p>08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг "Добро пожаловать в Арт-каньон" 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Время ордена (Подготовки к вечернему мероприятию) 11:00 – 12:00 Мастер-класс "Наш герой" 12:00 – 13:00 Развивающие треки "Мастерская Созидания" (вдохновение)</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Энерго-Станции (кружки) 17:30 – 18:30 Подготовка к вечернему мероприятию (репетиции на сцене)</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Стартин "Битва ритмов" 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>

<p>5</p> <p>Основной период Медиа-океан (территория историй)</p>	<p>08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг "Добро пожаловать в Медиа-океан" 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Время ордена 11:00 – 12:00 Создание радио сюжета "Созидаль ФМ" 12:00 – 13:00 Развивающие треки "Мастерская Созидания" (медиа)</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Энерго-Станции (кружки) 17:30-18:30 – Спортивно-командная игра "Испытание Единства"</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Сюжетно-ролевая игра "Душа мира"(путь к истокам?) 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>
<p>6</p> <p>Основной период Зеленый Рубеж (Территория гармонии)</p>	<p>08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг "Добро пожаловать в Зеленый Рубеж" 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Время ордена 11:00 – 12:00 Подготовка к вечернему мероприятию 12:00 – 13:00 Развивающие треки "Мастерская Созидания" (экология)</p>	<p>13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Энерго-Станции (кружки) 17:30 – 18:30 Подготовка к вечернему мероприятию</p>	<p>18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 "Ярмарка эко-идей" Проектно-презентационное мероприятие 21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда 21:30 – 22:00 Время личной гигиены 22:00 Отбой</p>

7 Итоговый период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены 08:30 – 09:00 Зарядка + Общий круг "Эхо Созидаля (воспоминания, видео)" 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:30 Время ордена (подготовка к вечернему мероприятию) 11:30 – 12:30 Энерго-Станции (кружки) 12:30 – 13:00 Фотосет ордена	13:00 – 14:00 Обед 14:00 – 16:00 Тихий час 16:00 – 16:30 Полдник 16:30 – 17:30 Время ордена (подготовка к вечернему мероприятию) 17:30 - 18:30 Время ордена (подготовка к вечернему мероприятию)	18:30 – 19:30 Ужин 19:30 – 21:00 Фестиваль "Мир будущего" Итоговое творческое событие 21:00 – 22:00 Прощальный огонек 22:00 – 22:30 Время личной гигиены 22:00 Отбой
8 Итоговый период	08:00 Подъем 08:00 – 08:30 Время личной гигиены 08:30 – 09:00 Операция "Чемодан" 09:00 – 10:00 Завтрак 10:00 – 11:00 Операция "Нас здесь не было" 11:00 Отъезд		

